

STAR WARS™

75222

„ICH HABE GERADE EIN GESCHÄFT ABGESCHLOSSEN,
WELCHES MIR DAS IMPERIUM AUF EWIG
VOM LEIBE HALTEN WIRD.“

— Lando Calrissian™



Jens Kronvold Frederiksen

ÜBER DAS LEGO® *STAR WARS* DESIGN-TEAM

Die LEGO® *Star Wars* Produktlinie wurde im Jahr 1999 ins Leben gerufen. Seither haben wir jedes Jahr neue Modelle für diese Themenwelt entwickelt. Das LEGO *Star Wars* Design-Team besteht aus elf Modelldesignern und vier Grafikdesignern. In dem Team gibt es sehr junge Designer mit frischen Ideen und erfahrene LEGO *Star Wars* Designer, die bereits viele Modelle entwickelt haben.

Das ist die ideale Mischung, um innovative neue LEGO *Star Wars* Modelle zu entwerfen und bereits vorhandene LEGO Versionen von klassischen und legendären *Star Wars* Raumschiffen zu überarbeiten und zu verbessern. Mit unserer LEGO *Star Wars* Produktlinie verfolgen wir vor allem das Ziel, coole, spannende und inspirierende LEGO *Star Wars* Modelle für Kinder zu erschaffen.

Außerdem bietet sich uns die Möglichkeit, für LEGO Direct noch größere und anspruchsvollere Modelle mit besonderem Augenmerk auf Detailtreue und Präzision zu entwerfen. Die Entwicklung dieser Modelle macht riesigen Spaß, stellt uns allerdings auch vor gewaltige Herausforderungen! Wir geben stets unser Bestes und hoffen, dass euch das Bauerlebnis viel Freude bereiten wird!

Viel Spaß beim Bauen!

Jens Kronvold Frederiksen
Design Director, LEGO® *Star Wars*™



ÜBER CLOUD CITY

Diese für Ästhetik und Luxus bekannte Wolkenstadt wurde ursprünglich als Minenkolonie zur Förderung von Tibanna-Gas gegründet. Sie wird von mehreren Millionen Touristen, Arbeitern und Bediensteten bewohnt, die alle über dem Gasriesen Bespin schweben. Diese scheibenförmige Wolkenstadt befindet sich 59.000 Kilometer über dem Kern von Bespin und hat einen Durchmesser von ungefähr 16,2 Kilometern. 3.600 Repulsorlift-Antriebe und Traktorstrahlgeneratoren lassen die gigantische Stadt über dem Planeten schweben. Die Wolkenstadt erstreckt sich über 392 Ebenen, auf denen sich auch die verschiedenen Plattformen und die Zimmer für die Bewohner befinden. Die obersten 50 Ebenen dienen als Luxusresort mit berühmten Kasinos wie dem Yarith, Bespin und Pair O'Dice. Die unteren Ebenen dienen dagegen den Arbeitern als Unterkunft, die für die Förderung und Verarbeitung des Tibanna-Gases zuständig sind.

Die Gewinnung des Tibanna-Gases erfolgt mithilfe von Traktorstrahlen, die an der Unterseite der Stadt emittiert werden und unter der Reaktorglocke der Gasmine gebündelt werden, um einen Energietrichter zu erzeugen, der das Tibanna-Gas aus der unteren Atmosphäre von Bespin fördert – also aus einer Tiefe von mehr als 23.000 Kilometern. Das Gas wird durch eine Öffnung im Boden in die Glocke hochgedrückt, wo es den großen Reaktorschacht hinaufströmt und letztendlich in einen der kleineren Reaktorschächte gelangt, wo es durch ein Flügelrad gefiltert wird.

In jedem dieser Schächte mit Flügelrad gibt es eine Kohlenstoff-Gefrierkammer, in der das Tibanna-Gas mit Karbonit vermischt wird, um es blitzschnell gefrieren zu lassen und haltbar zu machen. Bekanntermaßen wurde eine der Kammern dazu verwendet, den Schmuggler Han Solo™ in Karbonit einzufrieren, nachdem er vom Imperium geschnappt wurde.

Ein Aufenthalt in Cloud City ist ein ebenso unvergessliches wie kostspieliges Erlebnis, denn die Luxushotels verlangen häufig bis zu 5.000 Imperiale Credits pro Nacht. Glücksspiel, Stadtrundfahrten im Cloud Car und gelegentlich auch Besichtigungen des örtlichen Minenbetriebs stehen bei den Touristen besonders hoch im Kurs.

FAKTEN/SPEZIFIKATIONEN

Cloud City

Einwohner:	5,5 Millionen
Geografische Lage	Bespin
Durchmesser	16,2 Kilometer
Hauptfunktion	Förderung und Verarbeitung von Tibanna-Gas

Slave I

- Modifiziertes Patrouillenboot der *Firespray*-31-Klasse
- Wurde ursprünglich von Jango Fett geflogen – und später von dessen Sohn Boba Fett™
- Höchstgeschwindigkeit: 1.000 km/h

Twin-Pod Cloud Car

- Wurde von Bespin Motors entwickelt und produziert, um den Himmel rund um Cloud City zu sichern
- Kyromaster-Doppelionenantriebssystem
- Höchstgeschwindigkeit: 1.500 km/h



© & ™ Lucasfilm Ltd.

LERNE DEN MODELLDESIGNER KENNEN

Hans Burkhard Schlömer

Was war der erste Schritt, um Cloud City als LEGO® Set nachzubilden?
Man könnte sagen, dass ich einen Frühstart hingelegt habe! Schon Jahre bevor beschlossen wurde, eine neue Cloud City zu entwickeln, baute ich eine Miniaturversion des *Slave I*, des Raumschiffs von Boba Fett™, und hatte dabei bereits ein späteres Bespin-Set im Hinterkopf. Da ich selbst ein großer LEGO® *Star Wars* Fan und Sammler bin, stand Cloud City schon immer ganz oben auf meiner persönlichen Wunschliste. Deshalb tüftelte ich bereits frühzeitig an unterschiedlichen Konzepten. In meinen Augen gehört die *Slave I* zu Cloud City. Ohne dieses Raumschiff würde jedem Spielset einfach etwas fehlen.

Im Laufe des Entwicklungsprozesses wurde mir bewusst, dass ich innen Platz für den Karbonitblock mit dem eingefrorenen Han Solo™ schaffen musste. Wie könnte Boba Fett seine Beute sonst befördern? Das war eine ziemlich knifflige Aufgabe bei einem solch kleinen Modell!

An welchem Referenzmaterial hast du dich orientiert?
Hauptsächlich habe ich mich von den Screenshots aus Episode V – *DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK* inspirieren lassen. Es ist interessant, wie sich die Lichtverhältnisse am Filmset verändern, was sich auf die Farben einiger Bereiche auswirkt. Ich glaube, unsere Helden treffen am frühen Morgen ein. Dann geht der Tag vorüber, und wenn sie sich schließlich aus dem Staub machen, geht die Sonne unter. Das musste ich zum Beispiel bei der Auswahl der Farben für die Landeplattform berücksichtigen. Normalerweise ist die einfach nur grau, aber so ist sie im Film nie zu sehen. Deshalb habe ich wärmere Hell- und Dunkelbrauntöne für diesen Bereich ausgesucht.





Hans Burkhard Schlömer

Was ist an der Kulisse von Cloud City so besonders?
Mich als Designer fasziniert vor allem das Design des Filmsets. Das ist ein sehr subtiler Art-déco-Stil. Sobald man genauer hinsieht, gibt es so viele kleine Details zu entdecken. Ich wollte all diese Details in meinem Set haben. Jedes einzelne davon!

Die Stimmung und die Farben ändern sich, wenn man sich von einem Bereich in den nächsten bewegt. Das ist wie ein Farbcode! Zunächst sind die Räume und Korridore hauptsächlich weiß, offen und luftig, doch beim Betreten des Gefängnisbereichs weicht dieser Eindruck einem beklemmenden Dunkelrot. Mein Lieblingsdetail sind die „einschüchternden Augen" an den Außenwänden der Gefängniszellen – die Leuchtkörper, die die Passanten grimmig anstarren.

Was war die größte Herausforderung beim Entwerfen dieses Sets?
Der Designprozess bei der Cloud City war nicht ganz unkompliziert. Der Großteil des Innenbereichs war schon von Anfang an irgendwie vorhanden, doch das Gesamtkonzept änderte sich mehrmals. Eine große Herausforderung bestand darin, alle Räume miteinander zu verbinden, um dem Modell eine Form zu geben. Die vier Träger oben stellen das Dach/die Außenhülle von Cloud City dar, ohne die Spielbereiche zu blockieren.

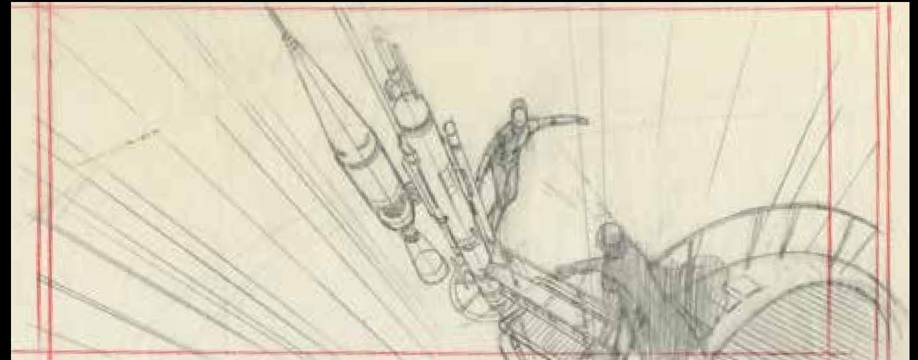
Wir wollten eine ähnliche Designsprache erzielen wie bei unserem Death Star Spielset, allerdings nicht ganz so steinlastig und mit allen Räumen auf einer Ebene.

Was gefällt dir an dem Set am besten?
Mir gefallen gleich zwei Dinge besonders gut! Einerseits wären da die Räume, die ganz logisch angeordnet sind, damit die ganze Handlung so nachgespielt werden kann, wie sie im Film zu sehen ist. Andererseits enthält das Set auch zwei kleinere Fahrzeuge. Eines davon ist ein Twin-Pod Cloud Car – ein Fahrzeug, das es schon lange nicht mehr aus LEGO® Steinen gab!

Wie unterscheidet sich dieses Set von den anderen Sets, die du bisher entworfen hast?
Cloud City ist bestimmt das größte Spielset, an dem ich bisher mitgewirkt habe. Für den Entwurf habe ich sogar noch länger gebraucht als beim UCS *Millennium Falcon*™!

Gab es beim ursprünglichen Entwurf etwas, das nicht ins endgültige Design übernommen wurde?
Von außen wirkt Cloud City wie ein schwebender Pilz. Die Konstruktionsanweisung verlangte jedoch ganz konkret nach einem Spielset. Und Spielsets brauchen solide Stützen und müssen gut zugänglich sein. Deshalb kam es gar nicht in Frage, das ganze Set auf einen Ständer zu heben und mit Abdeckungen zu verschließen. Um die gewünschte Qualität zu liefern, war also eine Lösung erforderlich, bei der sich die Plattform näher am Boden befindet. Abgesehen davon hat es so ziemlich alles in die Box geschafft, was ich haben wollte!

Was an diesem Set könnte unsere Baumeister überraschen?
Die Vielzahl der unterschiedlichen Modelle in diesem Set könnte eine Überraschung sein, allerdings eine angenehme! Beutel 2 enthält zum Beispiel eine Vielzahl unterschiedlicher Elemente, um ein detailreiches Raumfahrzeug zu bauen. Und im nächsten Beutel befinden sich nur Steine! Noch dazu große Steine für den Bau des kreuzförmigen Fundaments von Cloud City. Insgesamt soll die Baureihenfolge sinnvoll und interessant sein und bis zum letzten Beutel ein tolles Bauerlebnis bieten. Genießt euren Aufenthalt in den Wolken!







LERNE DEN GRAFIKDESIGNER KENNEN

Madison O’Neil

Was war der erste Schritt beim Entwerfen der Minifiguren?
Die allerersten Schritte bestanden darin, die Charaktere zu bestimmen, die in dem Set enthalten sein sollten, und dann die Designanforderungen dieser Charaktere festzulegen. Werden neue Elemente benötigt, oder brauchen wir bereits vorhandene Elemente in neuen Farben? Wie viele bedruckte Elemente sind erforderlich? Werden für die Charaktere Textilien benötigt? Wie lässt sich an diesen klassischen Charakteren am besten etwas Neues und Faszinierendes darstellen? Sobald diese Fragen beantwortet sind, können wir uns mit konkreteren Designaufgaben befassen.

Welches Referenzmaterial hat dir als Vorlage gedient?
Cloud City ist eine legendäre Kulisse aus einem Filmklassiker, deshalb ließ sich leicht Referenzmaterial zusammenstellen. Am liebsten sammle ich Referenzmaterial, indem ich den ganzen Film durchgehe und Screenshots bestimmter Szenen oder der gewünschten Charaktere mache. Ich habe festgestellt, dass ich immer wieder neue Details entdecke, selbst wenn ich den Film schon zigmal gesehen habe. Meine größte Überraschung bei diesem Set? Als ich bemerkte, dass die Innenseite von Landos Umhang mit einem komplizierten Muster bestickt ist. Es ist uns gelungen, dieses Detail bei der Minifigur nachzubilden.

Wie versuchst du, die Persönlichkeit eines Charakters mithilfe seines Designs darzustellen?
Meines Erachtens muss bei Minifiguren die Persönlichkeit vor allem über den Gesichtsausdruck vermittelt werden. Auf der Vorderseite eines Minifiguren-Kopfes gestalten wir im Allgemeinen ein Gesicht mit einem einigermaßen neutralen Ausdruck. Je nachdem, um wen es sich handelt, lassen wir die Minifigur leicht lächeln oder die Stirn runzeln. Auf der Rückseite des Kopfes präsentieren wir dann einen anderen Ausdruck, um einen weiteren Aspekt der Persönlichkeit oder Geschichte darzustellen.





Madison O’Neil

Zum Beispiel Landos charmantes breites Grinsen oder Lukes Schreck, als er erkennt (Spoileralarm!), dass Darth Vader™ sein Vater ist.

Minifiguren sind zwar klein, erfordern aber häufig viel Liebe zum Detail. Wie ist es dir gelungen, die detailreichen „Kostüme“ und Gesichter an solch kleinen Figuren zu gestalten?
Es gibt eine bestimmte Detailtiefe, die als „LEGO® *Star Wars* DNA“ betrachtet wird. Alles, was darüber hinausgeht, widerspricht unserer etablierten Designästhetik.

Beim Design von Minifiguren geht es darum, den wichtigsten und legendärsten Aspekten der Charaktere den absoluten Vorrang zu geben und vielleicht auf Details zu verzichten, die sich im Minifiguren-Maßstab nicht gut darstellen lassen.

Beim Design welcher Minifigur hattest du den meisten Spaß? Welche Minifigur war am schwierigsten zu gestalten?
Meine Lieblingsverzierungen in diesem Set haben mich auch vor die größten Herausforderungen gestellt. Es war ziemlich knifflig, das Muster von Prinzessin Leias Wolkenstadtkleid in den Minifiguren-Maßstab zu übertragen. Dasselbe gilt übrigens auch für das sich wiederholende Muster in Landos Umhang. Aber ich denke, dass diese Details und diese neuen Kostüme das LEGO *Star Wars* Sortiment bereichern und die Fans begeistern werden.







